

Rendu Phase 1: Cadrage du Projet

S3.01: Création d'une application web pour valoriser le patrimoine culturel français

Equipe 16 :

Emilie DUBIEF, Flavien RIONDET,
Aline ROSTAGNAT, Maxime RASTELLI,
Eddy FRANCOU, Nils RAYOT, Ali KUŞ

Sommaire :

Introduction	3
Contexte	3
Choix du patrimoine	3
Choix de l'application	3
Analyse de l'existant	3
Identification des parties prenantes	4
L'équipe projet	4
Phase de gestion de projet	5
Phase de conception	5
Phase de réalisation	6
Les donneurs d'ordre	6
Les parties prenantes externes	6
Profilage des utilisateurs finaux	6
Besoins	10
Besoins fonctionnels	10
Besoins non-fonctionnels	11
Contraintes et risques	13
Analyse des contraintes et des risques	13
Matrice de Criticité	15
Conclusion	15
Annexe	15
BPMN	16
Maquettes	16
Diagramme de GANTT	19

Introduction

Dans le cadre de la SAE du troisième semestre, nous devons réaliser, en équipe de sept, une application web afin de valoriser le patrimoine culturel de la France. Après avoir défini plus en détail le sujet de notre application, nous avons fait le cadrage du projet. Le travail réalisé lors de cette étape est détaillé dans ce document. Nous avons aussi renseigné notre avancée sur les prochaines phases en annexe.

Contexte

Choix du patrimoine

Nous avons choisi de mettre en valeur le patrimoine français à travers le label “Maisons des Illustres”. Créé en 2011 par le ministère de la Culture, ce label prestigieux est attribué aux maisons et aux lieux ayant accueilli des personnalités majeures de l'histoire, des arts, des sciences, de la politique ou de la culture en France.

Plus de 250 sites sont aujourd'hui labellisés “Maisons des Illustres”, répartis non seulement en métropole, mais également en outre-mer, notamment en Guyane, en Guadeloupe et en Martinique.

Choix de l'application

Avec cette application, nos objectifs sont:

- Mettre en avant et faire connaître ce label relativement récent.
- Permettre de trouver facilement la localisation et les informations générales de toutes les maisons d'illustres.
- Aider au développement de ces lieux (via des donations, recommandation de lieux).

Concrètement, notre application prendra la forme d'une carte interactive enrichie d'un aspect communautaire. Elle remplira les fonctions classiques d'une carte, permettant de localiser une maison à partir du nom de la personnalité illustre, ou de filtrer les maisons par époque ou domaine d'activité de l'occupant.

Cependant, au-delà des fonctionnalités habituelles, elle intégrera une dimension communautaire : les utilisateurs pourront laisser des commentaires et des notes pour chaque maison visitée mais aussi des recommandations pour l'ajout de nouvelles maisons d'illustres. Un système de contacts permettra également de suivre ses amis, en mettant en avant les lieux qu'ils ont visités et leurs commentaires. L'application proposera aussi des suggestions basées sur les maisons les mieux notées et les plus visitées, facilitant ainsi la découverte des sites les plus populaires et appréciés.

Analyse de l'existant

Afin de nous démarquer de nos concurrents, nous avons procédé à une analyse de l'existant. Nous en avons donc dégagé trois principaux :

Premièrement vient [GoogleMaps](#), leader mondial en matière de carte interactive, ayant en commun avec notre application la carte interactive, les recherches, les filtres, les notes et les commentaires. Malgré sa renommée internationale, GoogleMaps ne dispose

pas du côté découverte historique que nous souhaitons valoriser. De plus, les donations et le système social de notre application (ajout d'amis, de recommandations) nous permettent de nous démarquer.

[Géoportail](#) est notre second concurrent majeur. Mise en place par le gouvernement, cette carte interactive publique se distingue par sa précision et la richesse de ses informations géographiques. Cependant, bien qu'elle possède de nombreuses fonctionnalités liées à l'exploration géographique, Géoportail n'intègre ni d'aspects sociaux ni de recentrage sur les maisons d'illustres. C'est précisément ce manque d'interaction sociale et de dimension historique qui nous permet d'offrir une expérience plus immersive et engageante pour les utilisateurs.

Dernièrement, la [carte interactive](#) disponible sur le site du club des illustres recense la totalité des maisons d'illustres en France et outre-mer. Bien que cette carte soit complète, elle ne dispose pas du côté social de notre future application. L'impossibilité d'ajouter des amis, des commentaires ou des recommandations pour l'ajout d'une nouvelle maison ne la rend pas aussi attractive qu'elle pourrait l'être.

Notre application se distingue donc en combinant une carte interactive avec une dimension sociale et une valorisation du patrimoine. Là où nos concurrents se concentrent sur l'aspect géographique ou l'exhaustivité des données, nous créons une expérience centrée sur l'interaction et la découverte culturelle pour répondre aux attentes d'un public en quête d'explorations personnalisées.

Identification des parties prenantes

Les parties prenantes de ce projet sont multiples et sont divisées en plusieurs catégories : l'équipe projet, les donneurs d'ordres et les utilisateurs finaux.

L'équipe projet

Dans un premier temps, l'équipe de développement est constituée de sept personnes qui prennent en charge la conception et le développement. Cela inclut une cheffe de projet, dans notre cas Emilie, qui doit superviser et coordonner l'équipe pour s'assurer que les compétences de chacun soient mises à profit.

Afin de nous préparer au mieux pour la suite, nous avons fait des prévisions sur les rôles que chacun veut occuper lors des différentes phases. Pour cela nous avons réalisé un formulaire dont les résultats ont été résumé sous forme de tableaux. Seule la phase de cadrage du projet n'a pas été organisée avec ce formulaire. Il est évidemment possible que les rôles évoluent au cours du projet. Cependant, ces prévisions nous permettent de mieux nous projeter.

Phase de gestion de projet

Nom	Besoins fonctionnels	Besoins non-fonctionnels	Contexte	Identification des parties prenantes	Utilisateurs finaux	Contraintes et risques	Rédaction du dossier
Aline	X	X	X		X		X
Ali	X	X					
Eddy	X			X		X	X
Emilie	X	X	X		X		X
Flavien	X			X		X	X
Maxime	X			X		X	X
Nils	X		X	X	X	X	X
Total :	7	3	3	5	3	4	6

Pour la phase de gestion de projet, l'organisation a été délicate. En effet, il nous a fallu trouver un rythme de travail efficace afin de s'assurer que chacun reste actif et que l'équipe soit performante. C'est pourquoi, nous avons beaucoup travaillé ensemble sur une même tâche au début. Ensuite, nous avons réussi à mieux répartir les étapes et notre efficacité s'est grandement améliorée. Cela est notamment dû à la mise en place de la méthode du Kanban de tâche. Nous prévoyons de continuer à la mettre en place afin de ne pas perdre de temps à cause de l'organisation à l'avenir.

Phase de conception

Nom	Wireframe, critère ergonomiques	Diagramme de cas d'utilisation + descriptions et scénarios	Diagramme de classes	Diagramme de séquences	Schéma Base de Données	Test Driven Development	Rédaction du dossier
Aline	X	X					
Ali	X	X		X			
Eddy	X		X			X	
Emilie	X				X	X	X
Flavien	X	X			X		
Maxime	X		X		X	X	
Nils			X	X	X	X	
Total :	6	3	3	2	4	4	1

Pour la phase de conception, une grande partie de l'équipe est capable d'assurer la conception du wireframe, la base de données et le Test Driven Development. De plus, la moitié de l'équipe sait construire des cas d'utilisation et des diagrammes de classe. Enfin, deux personnes sont en mesure de faire des diagrammes de séquences. Une personne s'est désignée pour s'occuper de la rédaction du dossier, mais cette tâche sera très probablement partagée.

Phase de réalisation

Nom	Développement côté serveur	Développement côté client	Serveur hébergement	ETL	Base de données	Test
Aline		X				X
Ali		X			X	X
Eddy	X	X				
Emilie		X		X	X	X
Flavien	X	X	X		X	
Maxime	X	X		X	X	X
Nils	X		X	X	X	X
Total	4	6	3	2	5	5

Pour la phase de conception, la majeure partie de l'équipe est performante sur le côté client, la base de données et les tests. La moitié de l'équipe s'est désignée pour le côté serveur. De plus, deux personnes pensent pouvoir assurer l'ETL. Enfin, deux personnes, Nils et Flavien, font partie du parcours B et seront en mesure de prendre en charge l'hébergement du serveur.

Les donneurs d'ordre

Dans un second temps, les responsables de cette SAE au sein de l'IUT sont les donneurs d'ordres. Ils nous ont tout d'abord donné le sujet du projet. Ensuite, des binômes de coachs sont là pour nous donner des conseils et guider l'avancement du projet dans la bonne direction. Enfin le jury qui va, pour les différents rendus, noter et regarder si les différents objectifs sont atteints.

Les parties prenantes externes

Pour finir, on retrouve les utilisateurs finaux qui vont utiliser l'application web. Certains seront des français qui veulent découvrir le territoire sous un autre angle, ou alors des touristes internationaux qui veulent en savoir plus sur la France. Les représentants des communes où se trouvent les maisons d'illustres (ou les propriétaires des lieux) font aussi partie des utilisateurs finaux. En effet, ils peuvent contribuer à améliorer les descriptions des maisons dans notre application web. Ils seront surtout des sources d'informations précieuses pour situer l'ensemble des lieux.

outilsProfilage des utilisateurs finaux

Afin de mieux identifier nos utilisateurs finaux, nous avons réalisé un questionnaire que nous avons fait passer à près de 50 personnes dans nos entourages. Ce questionnaire est découpé en plusieurs catégories.

La première est l'âge des personnes interrogées, cela permet de bien cerner les différences selon les générations d'utilisateurs. Notre questionnaire nous a permis d'obtenir

des réponses de personnes ayant entre 16 et 65 ans. Il est cependant important de noter que la plupart des personnes interrogées ont entre 16 et 25 et entre 45 et 55 ans.

La seconde est la connaissance du concept de “Maisons d’Illustres” afin de constater si l’observation faite selon laquelle les maisons d’illustre sont méconnues est vraie. Sur notre échantillon d’individus, 82% ne savent pas ce que sont ces lieux, et seulement huit personnes le savent. Il est également intéressant de noter que cinq de ces personnes ont entre 45 et 55 ans, les jeunes générations sont donc peut-être moins touchées par cela.

La troisième catégorie concerne la fréquentation des musées. Plus précisément, elle nous permet de savoir si les personnes interrogées visitent régulièrement des musées. Si c’est le cas, pourquoi et qu’est-ce qu’il leur a donné envie de venir. Grâce à ces questions, nous avons pu constater que 80% des personnes interrogées visitent fréquemment des musées. Leurs raisons et motivations nous ont permis de rédiger les personas consultables plus loin dans le document.

La quatrième catégorie permet de connaître l’usage des cartes interactives par les personnes interrogées et ce qu’elles en attendent. Nous avons constaté que 87% de ces personnes utilisent des cartes interactives. Il est important de noter que les personnes qui n’en utilisent pas ont entre 38 et 65 ans.

Enfin, la cinquième nous permet de demander l’avis des potentiels utilisateurs sur le nom de l’application. Nous avons commencé à y réfléchir pendant la phase de recherche de sujet et il nous semblait intéressant de demander un avis à des personnes complètement externes au projet. Le nom auquel nous avons pensé est NotaDomus mais nous sommes toujours en réflexion suite aux remarques faites dans les réponses au questionnaire.

Tous ces retours nous ont permis de constituer quatre personas pour notre application.

Persona n°1



Valentine GILMERT



Bio

Valentine est une étudiante en master d'histoire de 21 ans. C'est pourquoi elle va souvent visiter des musées pour interroger des visiteurs dans le cadre de ses études. Elle aime beaucoup ces visites et en fait aussi sur son temps personnel. Elle a donc l'occasion de découvrir des maisons d'illustres passionnantes.

Cependant, quand elle en parle à ses amis, ils ne savent pas ce que c'est. Elle aimerait donc un moyen de leur partager et leur faire connaître ces endroits qu'elle adore ! De plus, étant fan de Victor Hugo, elle aimerait rencontrer des personnes partageant cette passion.



Points clef

- Etudiante de 21 ans en master d'histoire
- Habituee des musées
- Passionnée de Victor Hugo
- Curieuse, a soif de connaissances



Besoins

- Partager sa passion des maisons d'illustres
- Rencontrer des gens qui partagent son intérêt pour des personnages historiques
- Que plus de monde connaisse les maisons d'illustre

Persona n°2



Gislain BERNARD



Bio

Gislain est un père de 45 ans. Il a deux petites filles qu'il adore amener au musée, que se soit pendant les week-ends ou les vacances. Il a donc fait le tour des musées de sa région. Heureusement, son mari a entendu parler depuis peu des maisons d'illustres. Des lieux pour (re)découvrir l'histoire à travers des personnages célèbres. Il veut donc enrichir les connaissances de ses filles en visitant ces lieux.

Cependant, quand il veut croiser les informations concernant ces maisons, c'est compliqué. Tout est décentralisé et il ne trouve pas ce qu'il cherche. Il aimerait pouvoir trouver ces lieux à partir des œuvres et des artistes qui intéressent ses filles. Mais pour cela, il doit ouvrir trop de pages en même temps et cela l'ennuie très vite.



Points clef

- Prof de sport de 45 ans
- Père de deux filles de 6 et 9 ans
- Adore découvrir de nouvelles choses
- N'aime pas devoir faire des recherches sur Internet pendant des heures



Besoins

- Enrichir les connaissances de ses filles
- Pouvoir se renseigner sur les maisons d'illustre avec un seul outil
- Pouvoir bien localiser les lieux qu'il veut visiter

Persona n°3



John Smith



Bio

John est un homme d'affaires londonien de 35 ans qui a souvent l'occasion de faire des voyages en France dans le cadre de son travail. Sur son temps libre pendant ces voyages, il aime aller visiter de nouveaux lieux afin d'en apprendre plus sur le patrimoine français.

Cependant, il lui arrive souvent de revenir sur les mêmes lieux. Il a donc fait le tour des endroits les plus emblématiques de certaines villes ou même départements. Il aimerait donc pouvoir découvrir de nouveaux lieux à visiter. Mais pour lui, c'est important de connaître l'avis d'autres visiteurs avant ses visites. Il ne veut pas perdre son temps à visiter des endroits inintéressants pour lui sur le peu de temps libre dont il dispose.



Points clef

- Homme d'affaires anglais de 35 ans
- Adore voyager en France et visiter de nouveaux lieux



Besoins

- Source de renseignement sur des lieux du patrimoine français
- Pouvoir cibler ce qui l'intéresse et la localisation
- Avoir accès à des avis sur des lieux

Persona n°4



Henriette Delacours



Bio

Henriette est gérante du Château d'Hautefort en Dordogne, une des 251 maisons d'illustres en France. Elle accueille de nombreux visiteurs dans ce lieu qui se transmet de génération en génération. Elle-même descendante de Bertrand de Born qui a séjourné dans ce château, elle adore raconter son histoire lors des visites guidées.

Cependant, malgré la création du label en 2011, elle se rend compte que les gens ne sont pas très au fait de ce que sont les maisons d'illustres. De plus, ils ne viennent pas forcément pour découvrir le personnage à l'honneur de ce château. Elle aimerait donc pouvoir mettre en avant cette maison d'illustre grâce à un site regroupant les lieux du label.



Points clef

- Gérante de 65 ans du Château d'Hautefort
- Guide spécialisé de Bertrand de Born



Besoins

- Mettre en avant son héritage
- Rendre le château plus visible et reconnu
- Permettre au château de perdurer et le léguer à son fils

Besoins

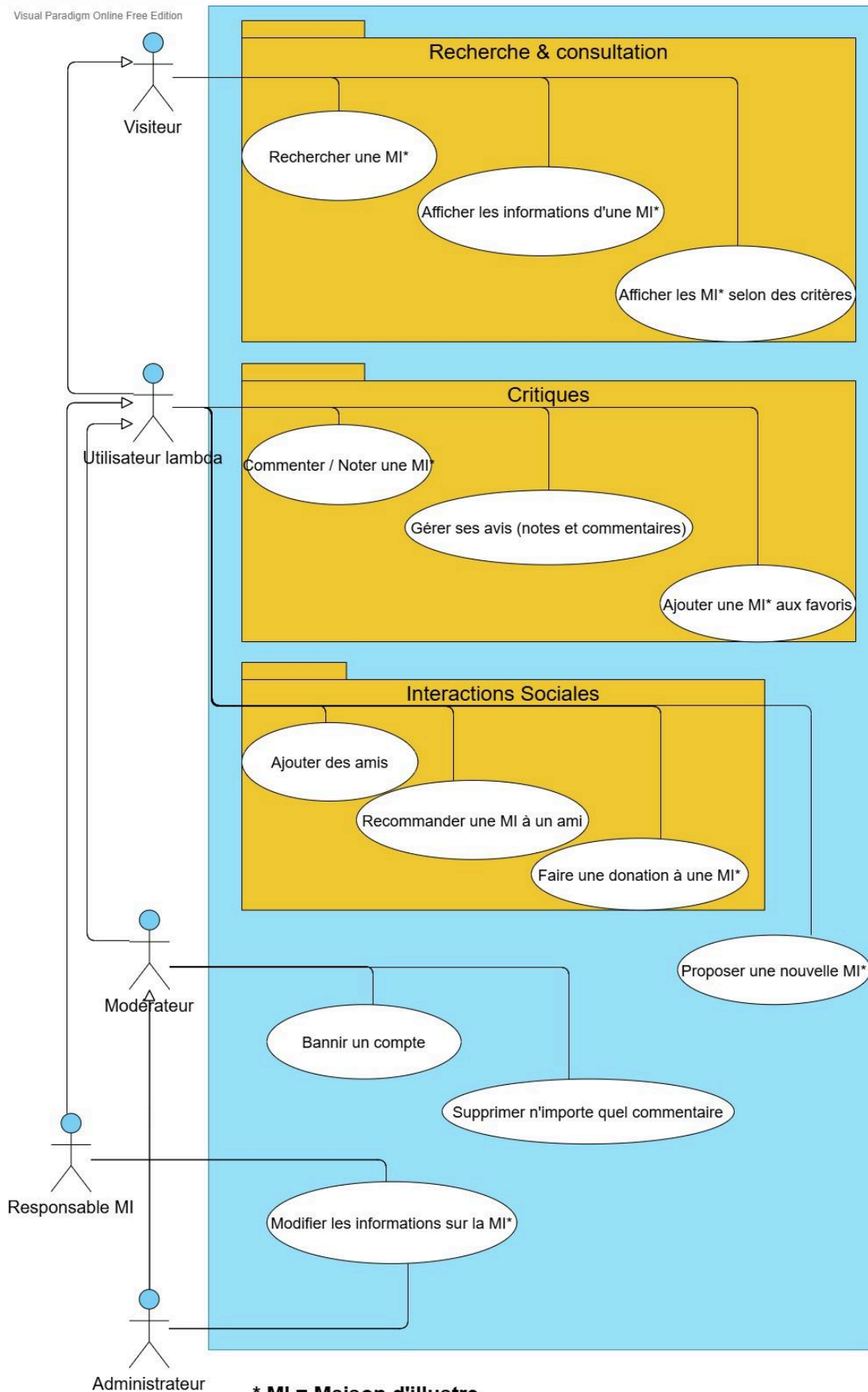
Afin de répondre aux besoins des utilisateurs finaux, nous avons défini les besoins fonctionnels et non-fonctionnels de notre application.

Besoins fonctionnels

Nous avons tout d'abord déterminé les besoins fonctionnels de notre application, en nous aidant notamment des réponses au questionnaire, et de scénarios d'utilisation de l'application. Nous les avons donc classés dans un tableau.

Nom du cas d'utilisation	Priorité	Description
Rechercher une maison d'illustre	1	Écrire dans la barre de recherche des mots clés
Afficher les informations d'une maison d'illustre	1	Clic sur un lieu sur la carte
Bannir un utilisateur	1	Bloquer ou bannir un compte utilisateur en cas de violation des règles de la communauté, de comportement inapproprié, ou pour toute autre raison justifiée.
Afficher les maisons d'illustres selon des critères	2	Pour tous les utilisateurs : localisation, époque, personnage, oeuvres, notes Pour les utilisateurs avec un compte : favoris, amis
Commenter / Noter des maisons d'illustre	2	
Supprimer n'importe quel commentaire	2	Cette suppression peut être motivée par une violation des règles de la communauté (par exemple, contenu offensant, spam, etc.). Une fois le commentaire supprimé, il ne sera plus visible par les autres utilisateurs, et l'auteur du commentaire peut recevoir une notification ou un avertissement.
Ajouter un ami	3	
Gérer ses avis (notes et commentaires)	3	Supprimer ou modifier ses notes et ses commentaires
Proposer une nouvelle maison d'illustre	4	Dans l'idée de valorisation du patrimoine pour que les utilisateurs devienne acteur du label
Ajouter une maison d'illustre aux favoris	4	
Recommander une maison d'illustre à un ami	4	L'utilisateur peut suggérer une maison qu'il a appréciée
Modifier les informations d'une maison d'illustre	4	Les responsables peuvent modifier le contenu / les œuvres de leurs MI*
Faire une donation à une maison d'illustre	5	

Ces fonctionnalités ne seront pas accessibles pour tous les utilisateurs. Nous en avons identifié cinq types : un visiteur (utilisateur sans compte), un utilisateur classique, un responsable de maison d'illustre, un modérateur (pour la gestion des commentaires) et un administrateur qui possède tous les droits possibles. Les fonctionnalités accessibles à chacun sont décrites dans le diagramme de cas d'utilisation ci-dessous.



Besoins non-fonctionnels

Afin de garantir la performance de notre application, nous avons identifié quatre besoins non-fonctionnels, que nous avons ordonnés selon leur priorité.

Nom du besoin	Priorité	Description
Conformité légale	1	Respect du RGPD pour les données personnelles
Sécurité	1	Sécurité des données des comptes des utilisateurs
Maintenabilité	2	Le code doit pouvoir être compris rapidement
Ergonomie	2	L'application doit pouvoir être prise en main facilement

Pour le besoin de conformité, nous avons identifié les données personnelles que nous allons utiliser.

Pour la création d'un compte, nous allons devoir collecter l'adresse mail afin de pouvoir contacter l'utilisateur, et un pseudonyme pour l'identité de l'utilisateur dans l'application. Ces données seront enregistrées pour trois ans conformément à la réglementation du RGPD. Elles seront consultables sur la page de l'utilisateur. Le mail pourra être utilisé pour des notifications de mise à jour (seulement si l'utilisateur le désire), ou un changement de conditions d'utilisation. Le pseudonyme sera visible par tous les autres utilisateurs. Il nous faudra aussi s'assurer que l'utilisateur a plus de 15 ans s'il veut créer un compte.

Pour les donations, nous allons devoir collecter les informations utiles à l'identification de la carte bancaire de l'utilisateur (numéro de carte, détenteur, date d'expiration, numéro secret). Ces données ne seront pas conservées, elles seront donc demandées à chaque donation afin de garantir une meilleure sécurité des données.

Nous allons également devoir récupérer les données de géolocalisation des utilisateurs s'ils veulent utiliser le filtre qui localise les maisons d'illustres à proximité.

Contraintes et risques

Analyse des contraintes et des risques

Type		Contrainte	Risque(s) induit(s)	Impact	Probabilité	Criticité	Plan(s) de mitigation
Technique	Matérielle	Salles de travail imposées	Salle pas adaptée à l'activité index = RTechM1	1	3	3	Avoir un ordinateur / appareil personnel
	Immatérielle	Logiciel d'ETL imposé (Talend).	Mauvaise compréhension du logiciel index = RTechI1	2	1	2	Se renseigner dessus en amont; Passer éventuellement plus de temps à sa compréhension
		Liberté du langage de programmation	Mauvais choix de langage de programmation index = RTechI2	3	2	6	Bien faire des recherches; S'assurer que tous les membres de l'équipe sont à l'aise avec les technologies utilisées; S'assurer qu'elles sont les plus adaptées
		Utilisation d'une base de données	Complexité accrue index = RTechI3	2	2	4	S'assurer que tout le monde a les bonnes compétences en SQL et en bases de données
			Problèmes lors de l'interaction entre la base de donnée et l'application index = RTechI4	2	2	4	Tester toute les interaction possible pour prévenir des bugs
		Mise en conformité RGPD nécessaire	Poursuite en justice / sanctions possibles pour non respect du RGPD index = RTechI5	3	1	3	Appliquer le cours de droit sur le RGPD; Demander l'avis des professeurs
			Quantité de travail accrue vis à vis des interfaces et protocoles supplémentaires à concevoir et réaliser index = RTechI6	1	3	3	

Temporelle	Les dates de rendu		Rendre les livrables en retard index = RTemp1	3	1	3	Avoir fini les livrables et les avoir déposés sur chamilo 12h avant l'heure de rendu
			Dysfonctionnement de la plateforme de rendu index = RTemp2	3	1	3	
	Réalisation des étapes en séquentiel.		Impossibilité de revenir sur une étape quand elle est finie. index = RTemp3	2	2	4	S'assurer que tout le groupe a la même vision du projet; Être exhaustif lors de la conception
	Les horaires alloués pour le projet à l'IUT		Mauvaise gestion du temps ou manque de temps en équipes index = RTemp4	2	1	2	Prévoir des moyens de communication efficaces pour les temps où le groupe n'est pas ensemble; Prévoir des méthodes pour être efficace (au moins en présentiel)
Coût	Aucun budget	Utilisation de logiciels précis	Devoir s'adapter aux logiciels gratuits ou alors fournis par l'IUT index = RC5	1	2	2	S'informer et partager les connaissances
		Utilisation du serveur de l'IUT	Problèmes d'adaptation index = RC6	3	1	3	Suivre les instructions adaptées pour les serveurs de l'IUT
Humaine	Communication hors IUT nécessaire		Problèmes pour discuter index = RH1	2	1	2	Mettre en place des logiciels et processus de communication
	Compétences des membres de l'équipe variable		Membres incompétent index = RH2	3	1	3	Travailler avec les compétences spécifiques et les spécialités de chacun
	Équipe de 7 personnes		Coordination compliquée index = RH3	2	1	2	Utiliser des logiciels de gestion de projet
			Absence ou abandon d'un membre du groupe index = RH4	2	1	2	Se tenir au courant du travail des autres membres pour pouvoir les remplacer si besoin.
			Absence ou abandon de plusieurs membres du groupe index = RH5	3	1	3	
			Certaines tâches réalisées 2 fois par 2 membres différents et donc dupliquées index = RH6	1	2	2	Avoir une répartition claire des tâches entre les membres de l'équipe.

	Utilisation de l'anglais	Manque de maîtrise de la langue anglaise index = RH7	2	1	2	Revenir sur les cours d'anglais, utiliser un spellchecker
--	--------------------------	---	---	---	---	---

Matrice de Criticité

À partir du tableau précédent, nous avons classé ces différents risques dans une matrice de criticité qui nous permettra de faire un suivi des risques plus efficace. En effet, nous savons maintenant quel sont les risques les plus probables et les plus problématiques pour l'avancée du projet

\ Probabilité ----- Impact \	1	2	3
1		RC5 RH6	RTechM1 RTechI6
2	RTechI1 RH1 RH3 RH4 RH7 RTemp4	RTemp3 RTechI3 RTechI4	
3	RTemp1 RTemp2 RC6 RH2 RH5 RTechI5	RTechI2	

Conclusion

Cette phase de cadrage du projet nous a permis de mieux nous projeter pour la suite du développement de notre application web. Elle nous a tout d'abord permis de bien identifier le but de notre application, à travers les utilisateurs et les besoins. Elle nous a

aussi permis de trouver un rythme et une méthode de travail qui nous permettront d'être plus efficaces sur les prochaines étapes du projet. À ceci s'ajoutent la gestion des contraintes et des risques qui nous aidera à éviter un maximum de problèmes lors de l'avancement de l'application.

Annexe

Dans cette section, vous pourrez trouver notre avancée pour la poursuite du projet. Nous avons notamment commencé à réfléchir aux diagrammes BPMN afin de décrire nos processus. Nous avons aussi fait quelques maquettes de l'application. Nous avons aussi réalisé un diagramme de GANTT.

BPMN

Afin de mieux visualiser nos processus, nous avons commencé à réfléchir à des diagrammes BPMN.

Le premier représente le processus de modération. Il prend en compte deux acteurs internes: un modérateur et un utilisateur connecté, et un acteur externe: l'utilisateur en dehors de l'application (via courriel).

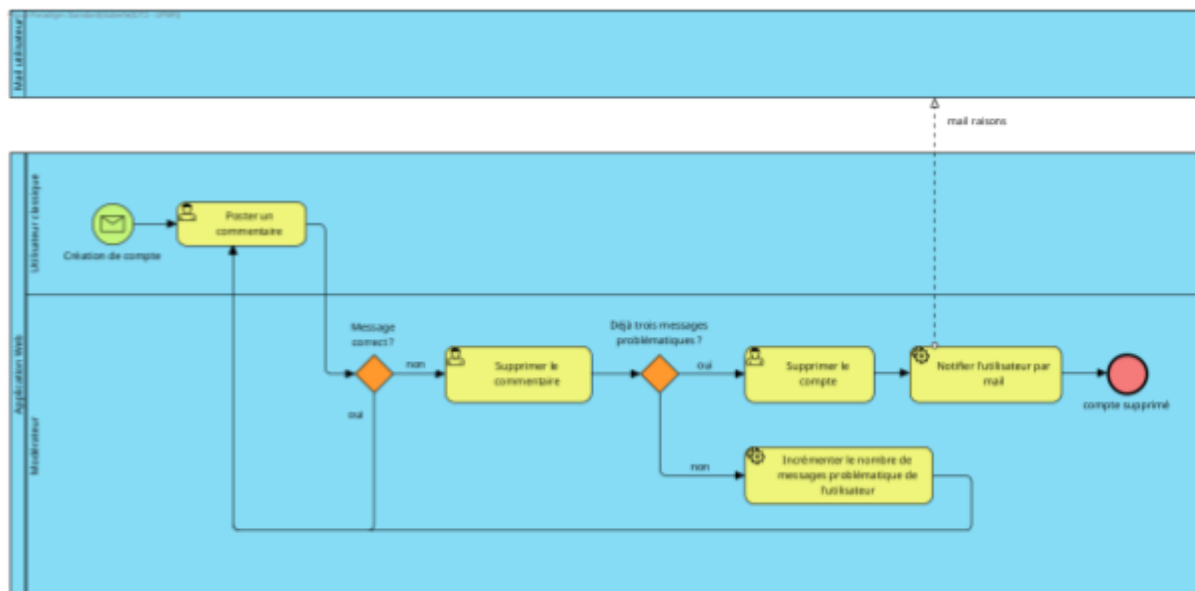


Diagramme BPMN du processus de modération

Maquettes

Afin de mieux visualiser notre application, nous avons réalisé des maquettes temporaires de l'application. Elles sont entièrement en nuances de gris puisque nous n'avons pas encore défini la charte graphique de l'application.

La première maquette est une représentation de la page d'accueil de l'application, au milieu se trouve une carte et en haut se trouve une barre de recherche. À côté de cette barre se trouve un bouton pour se connecter ou accéder à son compte si l'utilisateur est connecté. Le pop-up en bas de la page est un raccourci pour encourager les utilisateurs à faire des dons aux maisons d'illustre. Il est possible de fermer ce pop-up grâce à la croix en haut à droite de celui-ci. Enfin, les deux icônes à gauche et à droite de l'écran permettent d'ouvrir des onglets dans la page d'accueil. L'ouverture de ces onglets est représentée par les deux maquettes suivantes.



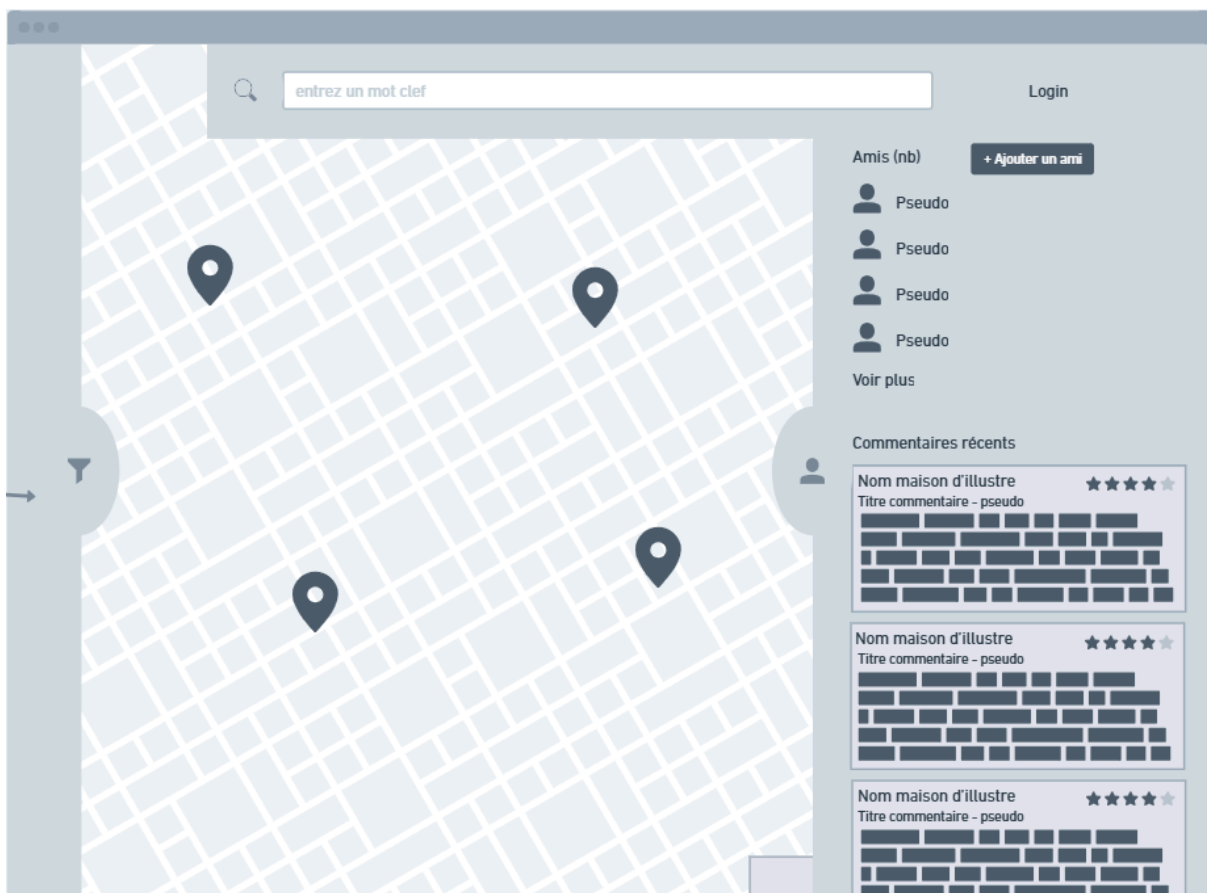
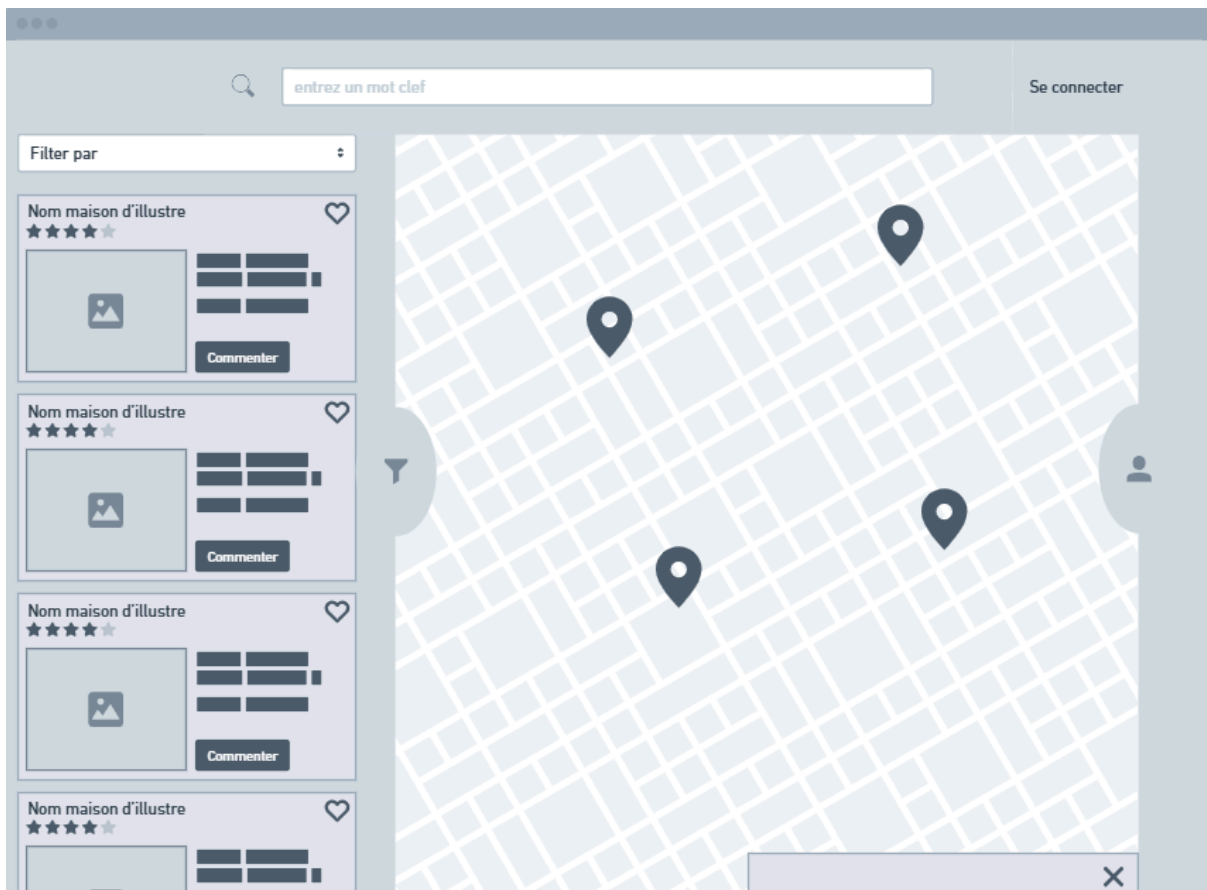


Diagramme de GANTT

Pour anticiper le déroulement de la prochaine phase, nous avons réalisé un diagramme de GANTT.

Chaque couleur représente un groupe d'une ou plusieurs personnes qui se chargent d'une partie du dossier de conception, une personne sera dans plusieurs groupes.

Nous avons estimé la durée des tâches grâce à notre expérience de la Méga SAE que nous avons réalisée l'année dernière.

Dans chaque groupe, certaines tâches ne commencent pas la première semaine. Cela est causé par l'antériorité des tâches. En effet, certaines tâches ont besoin qu'une autre soit finie pour commencer :

- Dans le groupe 1, il est nécessaire d'avoir réalisé les wireframes pour pouvoir décrire les critères ergonomiques qu'ils respectent.
- Dans le groupe 2, il faut s'aider des cas d'utilisation et des acteurs identifiés dans ceux-ci pour pouvoir créer un scénario réaliste.
- Pour le groupe 3 il est nécessaire d'avoir le modèle grâce au diagramme de classes, l'organisation de la DB grâce au schéma de Base de Données, et une IHM avec le wireframe. Pour pouvoir créer les diagrammes de séquence qui, potentiellement, communiquent avec ces trois éléments.
- Enfin, la rédaction du dossier nécessite d'avoir tous les éléments pour pouvoir concevoir un rendu cohérent.

